

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA PADA SEKOLAH DASAR NEGERI DEPOK 01

Rahmat Kurnia¹, Warno²

¹STMIK Muhammadiyah Jakarta, Jl. Kelapa Dua Wetan Ciracas No.17, Jakarta, Indonesia

²STMIK Muhammadiyah Jakarta, Jl. Kelapa Dua Wetan Ciracas No.17, Jakarta, Indonesia

¹rahmatkurnia44@yahoo.com, ²warnostmik@gmail.com

Abstrak

Rendahnya minat belajar Bahasa Inggris disekolah dasar salah satunya dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang di terapkan oleh guru secara konvensional, hal ini menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran bahasa inggris. Bahasa Inggris dasar memerlukan penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran, salah satunya dengan penerapan media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi/software berbasis computer. Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk aplikasi / software berbasis komputer, agar dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran bahasa inggris. Metode yang di gunakan adalah metode pustaka, observasi, wawancara, analisis, perancangan proyek, uji coba dan implementasinya. Dengan adanya media pembelajaran multimedia interaktif ini akan bermanfaat bagi siswa dan mempermudah memahami materi pembelajaran bahasa inggris dasar.

Dalam membangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode Media Interaksi Berbasis Multimedia Menggunakan *Adobe Animate CC 2017* sebagai pembuatan program, *Adobe Photoshop CC 2020* sebagai pembuatan desain gambar, *Fruity Loops 20* sebagai pengolah suara. Pengembangan sistem ini menggunakan (*MDLC*) *Multimedia Development Life Cycle* dengan tahapan *Concept, Design, Obtaining Content Material, Assembly, Testing, Dan Distribution*. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *PC (Dekstop)* dan *Android* dan Aplikasi ini belum ada database dan belum bisa diakses melalui Internet.

Hasil dari penelitian ini dapat membantu para guru dalam melaksanakan proses pembelajaran bahasa inggris dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Kata kunci: aplikasi, pembelajaran, bahasa *inggris*, multimedia

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media elektronik berbasis multimedia membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri dan membantu mengembangkan kreatifitas anak didik dalam belajar. Hal ini harus mulai dikenalkan sejak dini sehingga potensi anak dapat digali sejak jenjang pendidikan SD. Mengingat lidah pada usia anak-anak masih lunak sehingga dapat dengan mudah dilatih dengan benar.

Para siswa SD Negeri Depok 1 dalam pembelajaran bahasa inggris seringkali merasa kesulitan dalam belajar, selain itu belajar siswa belum bermakna, sehingga pengertian siswa tentang konsep salah. Akibatnya prestasi siswa baik secara nasional maupun internasional belum menggembirakan. Rendahnya prestasi disebabkan oleh faktor siswa yaitu mengalami

masalah secara komprehensif atau secara parsial. Sedangkan guru yang bertugas sebagai pengelola pembelajaran seringkali belum mampu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara bermakna, serta penyampaiannya juga terkesan monoton tanpa memperhatikan potensi dan kreativitas siswa sehingga siswa merasa bosan karena hanya dianggap sebagai botol kosong yang siap diisi dengan materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Inggris, guru harus menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan disesuaikan dengan kondisi siswa sehingga siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan lebih berkesan dengan pembelajaran yang telah disampaikan.[1]

Dengan mengambil metode pembelajaran berbasis multimedia, diharapkan anak-anak SD Negeri Depok 1 sudah memiliki keterampilan membaca dan menulis bahasa Inggris dengan benar sebelum mereka masuk SMP. Sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, belajar menjadi kegiatan menyenangkan dan menggugah, anak didik dapat belajar secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah tentang materi pelajaran yang mengacu pada keterampilan berbahasa Inggris yang sesuai dengan materi kelas 2.

Landasan Teori

Aplikasi

Menurut Dhanta (2009), aplikasi (*application*) adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *macromedia flash player, microsoft word, microsoft excel*. [2]

Pembelajaran

Gagne dan Briggs (1979:3) Pengertian pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.[3]

Bahasa

Pengertian Bahasa menurut (Depdiknas, 2005: 3) Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya.[4]

Bahasa Inggris

Bahasa Inggris adalah bahasa yang berasal dari Inggris Raya. Bahasa Inggris merupakan kombinasi dari beberapa bahasa lokal yang sering dipakai oleh masyarakat Denmark, Anglo-Saxon dan Norwegia pada abad ke-6 sampai abad ke-10 dulu. Hingga dilakukan Inggris oleh William the Conqueror pada tahun 1066, bahasa Inggris pun mulai sangat intensif mempengaruhi bahasa Latin juga bahasa Prancis.[5]

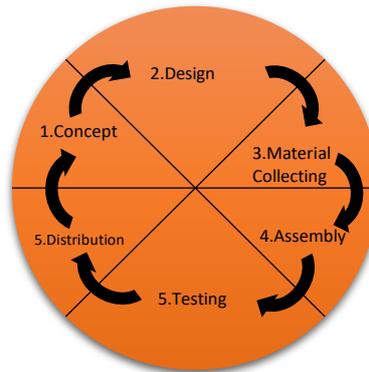
Multimedia

Adalah suatu istilah generik bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan keragamannya meliputi teks, audio, animasi, video bahkan simulasi, tay (2000) memberikan definisi multimedia sebagai kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video.[6]

2. METODE PENELITIAN

Metodologi Pengembangan Sistem

Adalah suatu istilah generik bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam media baik untuk tujuan keragamannya meliputi teks, audio, animasi, video bahkan simulasi, tay (2000) memberikan definisi multimedia sebagai kombinasi teks, grafik, suara, animasi dan video.[7]



Gambar 1. Tahapan MDLC

Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah metode Multimedia Development Life Cycle. Metode ini memiliki 6 tahapan. Berikut adalah penjelasan tahapan pada MDLC.[8]

1. Concept

Tahap concept yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.[9]

2. Design

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan pemodelan arsitektur aplikasi yang berfokus pada perancangan storyboard, tampilan interface, dan audio. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.[10]

3. Material Collecting

Tahapan ini adalah tahapan mengumpulkan material-material seperti audio, gambar, background, design tombol, animasi dan lain-lain.[11]

4. Assembly

Tahapan Assembly (pengumpulan) adalah tahapan pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Berdasarkan flowchart, Storyboard, dan navigasi yang sudah di buat.[12]

5. Testing

Tahapan Testing adalah tahapan mengetes aplikasi yang dibuat setelah tahapan Assembly selesai dilakukan. Tahapan ini menguji apakah aplikasi berjalan.[13]

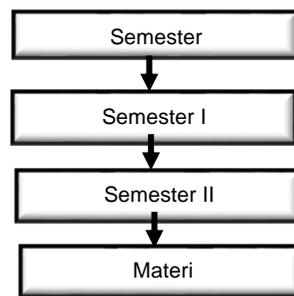
6. Distribution

Tahapan Distribution merupakan tahapan akhir dimana media telah siap untuk dioperasikan maupun digandakan untuk di publikasikan. Tahap Distribution adalah tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Seperti hardisk, CD, Handphone, dan lain-lain.[14]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Concept

Tahap *concept* yaitu menentukan tujuan dan siapa pengguna program macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain.



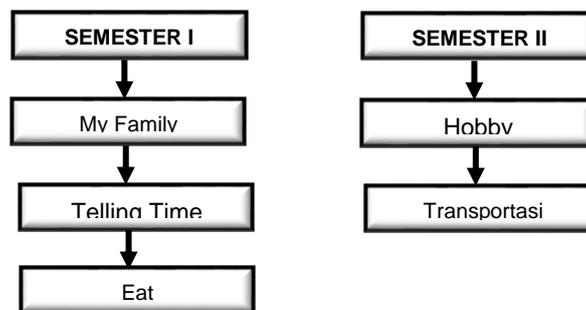
Gambar 2. Struktur Navigasi Sistem

Desain

Tahap Desain merupakan tindak lanjut perencanaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif disesuaikan dengan analisis kebutuhan. Pada tahap ini ada berbagai macam kegiatan yang harus dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Desain Struktur Navigasi Pada Sistem yang Berjalan

Sistem yang sedang berjalan pada saat ini dilakukan secara manual, berikut adalah struktur navigasi pada sistem yang sedang berjalan.



Gambar 3. Desain Struktur Navigasi Menu Pada Aplikasi yang Berjalan

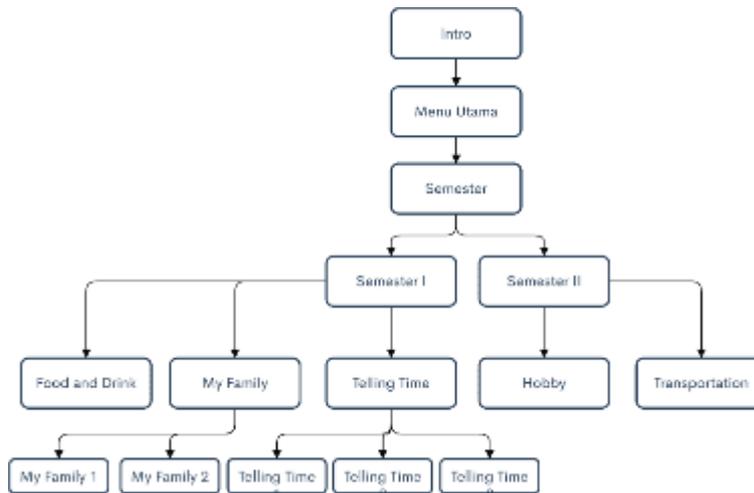
2. Desain *Flowchart* Pada Sistem yang Berjalan



Gambar 4. Design Flowchart Actor Guru yang berjalan

3. Desain Struktur Navigasi Yang Diusulkan

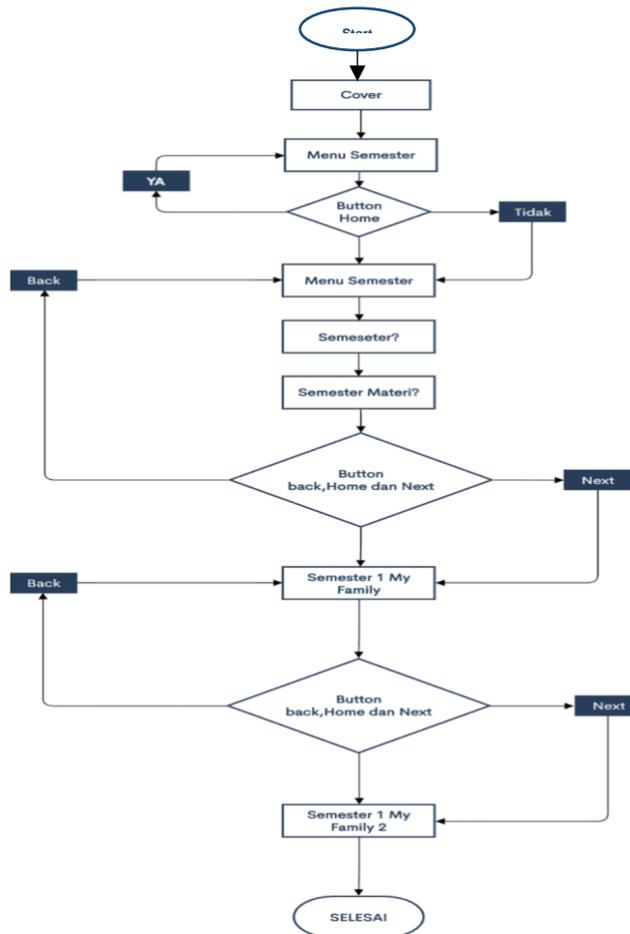
Pada tahap ini diperlihatkan tahapan desain struktur navigasi yang diusulkan berikut adalah tampilan struktur navigasi yang diusulkan.



Gambar 5. Desain Struktur Navigasi Yang Diusulkan

4. Desain Flowchart Yang Diusulkan

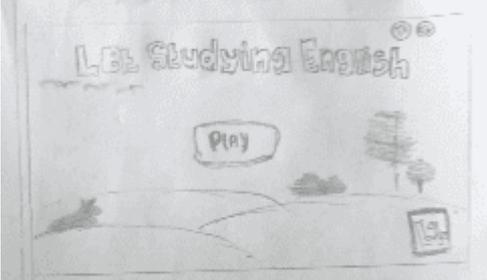
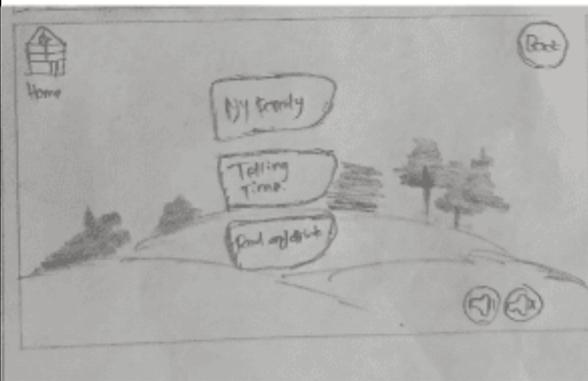
Setelah Desain Navigasi yang diusulkan sudah selesai dilakukan langkah berikutnya adalah membuat flowchart yang akan dipakai pada saat pembuatan Aplikasi.



Gambar 6. Desain Flowchart Yang Diusulkan

5. StoryBoard

Storyboard ini dibuat untuk menggambarkan deskripsi dari setiap scene dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke scene lain dan alur sehingga dapat menggambarkan proses dari satu scene ke scene yang lain.

	<p>Adegan/Visual : Tampak logo aplikasi yang diberi animasi loading Sebagai awal dibukanya Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris.</p> <p>Backsound : <i>Sound Effect</i></p> <p>Durasi : 4.5 Detik</p>
	<p>Adegan/Visual : Masuk ke halaman Menu yang berisi logo aplikasi, tombol suara aktif dan tidak aktif, Tombol exit, dan tombol masuk play/materi.</p> <p>Backsound : Instrument, Suara Tombol</p> <p>Durasi : -</p>
	<p>Adegan/Visual : Setiap masuk ke materi semester. Maka akan ditampilkan tampilan materi-materi berisi tampilan semester I, tombol back, sound dan silent sound instrument.</p> <p>Backsound : Instrument dan Suara Tombol</p> <p>Durasi : -</p>

Gambar 7. StoryBoard

Material Collecting

Material Collecting (pengumpulan bahan) adalah tahapan pengumpulan bahan yang sudah dikerjakan. Bahan-bahan tersebut adalah gambar, Audio, animasi, dan lain-lain. Untuk proses Material Collecting di kerjakan di Adobe Animate dan dibagi beberapa Scene, Pembagian Scene Sesuai dengan Flowchart, Navigasi, dan Storyboard yang sudah dibuat.

1. Perangkat Keras (*hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

- a) Laptop LENOVO G40-70
- b) Prosesor Intel Core i5-4210U up to @2.70 GHz
- c) RAM 2x8Gb DDR3L
- d) Hardisk HDD 500 ATA Serial + SSD 128Gb
- e) VGA DUAL VGA Intel HD Graphics+AMD Radeon HD R5 M230 Dedicated 2 Gb
- f) Layar 14" Full HD LED Anti Glare
- g) OS OS Windows 10 Pro 64Bit
- h) Mouse Logitech B170

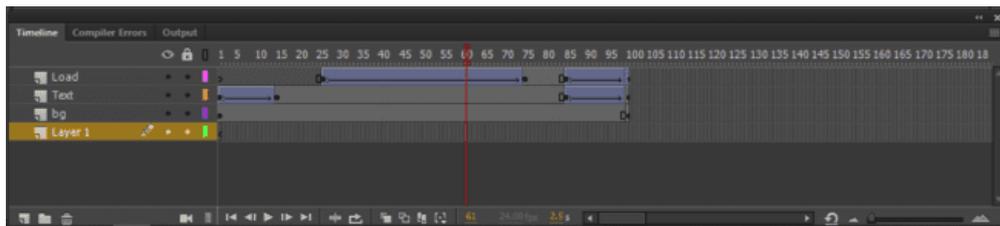
2. Perangkat Lunak (*software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

- a) Microsoft Windows 10 Sebagai system operasi
- b) Adobe Photoshop CC 2020 Digunakan untuk mengedit/memanipulasi image/foto
- c) Adobe Animate Sebagai pembuatan animasi dan pembuatan aplikasi
- d) Microsoft Word 2016 Sebagai Pembuatan Rancang Bangun Aplikasi
- e) FL Studio 20 Sebagai mengolah Suara dan membuat instrument musik

3. Scene Opening

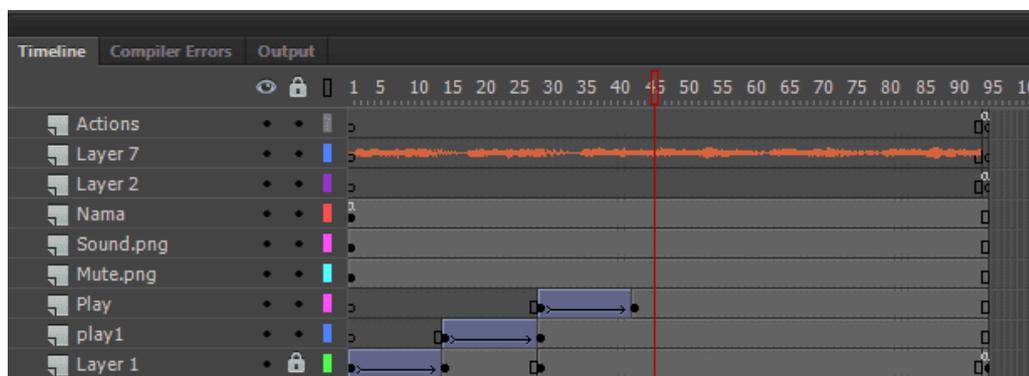
Berikut adalah Proses pembuatan Opening dan loading Di Aplikasi Adobe Animate CC 2017. Di scene ini hanya menampilkan loading dengan animasi proses terbukanya aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris, setelah itu langsung tampil ke menu utama.



Gambar 8. Material Collection pada Scene Opening dan Loading

4. Scene Menu

Berikut adalah Proses pembuatan Scene Menu di Aplikasi Adobe Animate CC 2017. Di scene ini merupakan halaman utama dari aplikasi dimana akan tombol PLAY untuk meneruskan pembelajaran peserta didik.



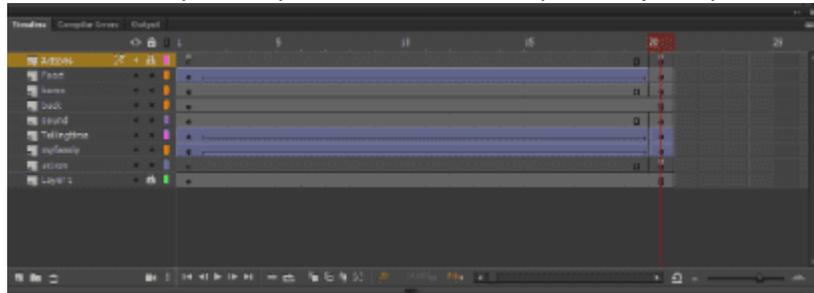
Gambar 9. Material Collection pada Scene Menu Utama

5. Scene Pembelajaran

Berikut adalah Proses pembuatan Scene Menu untuk pemilihan semester ganjil atau genap di Aplikasi Adobe Animate CC 2017.

6. Scene Semester

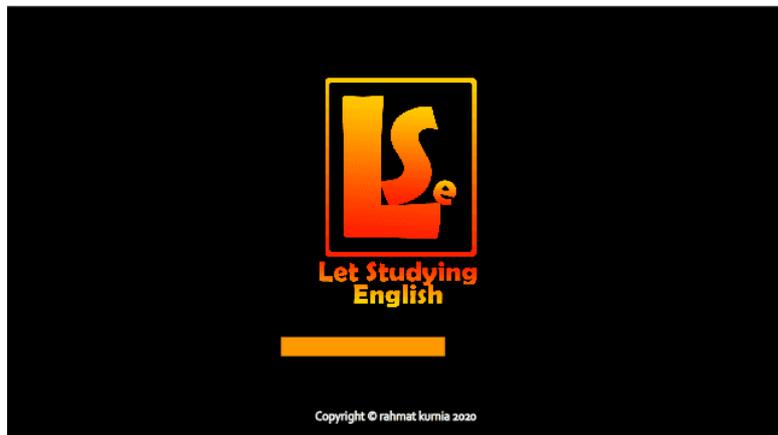
Berikut adalah pembuatan scene menu semester di Aplikasi Adobe Animate CC 2017, dimana scene ini terdapat ada pilihan 3 materi untuk pembelajaran peserta didik.



Gambar 10. Material Collection pada Scene Semester

Assembly

Tahapan Assembly (pengumpulan) adalah tahapan pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Berdasarkan flowchart, Storyboard, dan navigasi yang sudah di buat.



Gambar 11. Assembly Scene Cover dan Loading



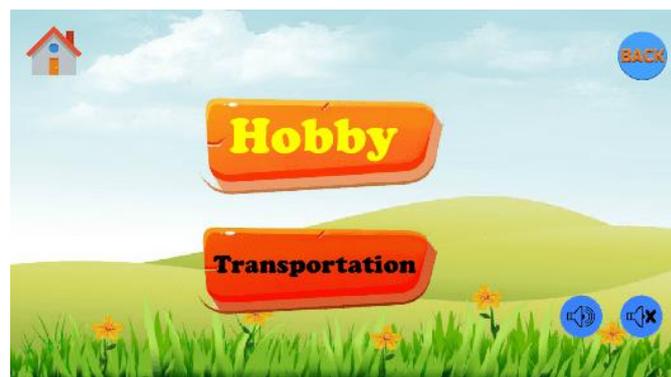
Gambar 12. Assembly Scene Menu Utama



Gambar 13. Assembly Scene Menu Semester Ganjil dan Genap



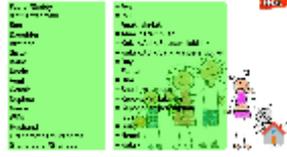
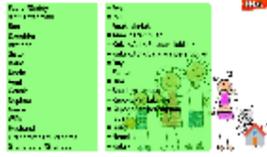
Gambar 14. Assembly Scene Daftar Materi Semester Ganjil



Gambar 15. Assembly Scene Daftar Materi Semester Genap

Testing

Setelah tahapan Assembly selesai dilakukan tahapan selanjutnya adalah melakukan testing pada aplikasi. Penulis melakukan testing dengan blackbox testing. Hasil testing dapat dilihat pada gambar berikut.

No	Testcase	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Ket
1.	Ketika diklik tombol Play maka akan menampilkan menu semester ganjil dan genap			Valid
2.	Ketika diklik tombol Semester Ganjil akan menampilkan Materi Pembelajaran			Valid
3.	Ketika diklik tombol Telling Time maka akan menampilkan isi dari My Family			Valid
3.	Ketika diklik tombol (Next) Telling Time maka akan menampilkan halaman kedua dari isi materi telling time			Valid

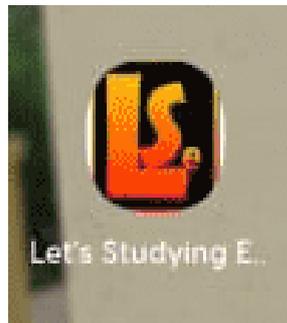
Gambar 16. Tabel Testing

Distribution

Tahapan Distribution merupakan tahapan akhir dimana media telah siap untuk dioperasikan maupun digandakan untuk di publikasikan. Tahap distribution adalah tahap dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Seperti hardisk, CD, Handphone, dll. Untuk aplikasi ini akan disimpan di CD, dan Handphone.



Gambar 17. Distribution Pada Desktop



Gambar 18. Distribution Pada Android

4. PENUTUP

Kesimpulan

Setelah proses perancangan dan pembuatan media pembelajaran interaktif bahasa inggris pengenalan Waktu dan membaca untuk SD kelas 2 berbasis multimedia selesai, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Depok 1 masih bersifat manual, dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi dalam Bahasa inggris.
2. Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris ini telah dibuat dan diimplementasikan pada PC dan perangkat android.

Saran

Untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode media pembelajaran interaktif menyarankan sebagai berikut :

1. Materi dalam aplikasi pembelajaran Bahasa Inggris dapat di kembangkan dengan materi-materi lebih luas lagi.
2. Graphic dan Fitur yang terdapat dalam aplikasi juga bisa dikembangkan lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] (Robbani, 2016) Robbani, G. D. (2016). *Game Edukasi Pengenalan Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Audio-Visual untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. Universitas Negeri Semarang.
- [2] Waziana, W., Anggraeni, L., & Sari, N. L. (2017). Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 7, 22–27.
- [3] (Pramuaji, 2017) Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Pengenalan Corel Draw sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189.
- [4] Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 92–98.
- [5] (Firdania et al., 2016) Firdania, M. S., Tursina, T., & Sastypratiwi, H. (2016). Aplikasi

- CAI Berbasis Multimedia untuk Pengenalan Bagian Tubuh Manusia pada Anak Usia Dini. *JUSTIN (Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 6–10.
- [6] Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani, M. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121.
- [7] (Waziana et al., 2017)Waziana, W., Anggraeni, L., & Sari, N. L. (2017). Penerapan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 7, 22–27.
- [8] (Nurajizah, 2016)Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset Dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2).
- [9] (Haris & Hendrati, 2018)Haris, F., & Hendrati, O. D. (2018). Pemanfaatan Augmented Reality Untuk Pengenalan Landmark Pariwisata Kota Surakarta. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 7–10.
- [10] (Binanto, 2015)Binanto, I. (2015). Tinjauan metode pengembangan perangkat lunak multimedia yang sesuai untuk mahasiswa tugas akhir. *Seminar Nasional Rekayasa Komputer Dan Aplikasinya*, 148–154.
- [11] (Jerwin et al., 2020)Jerwin, L. J. F., Lumenta, A. S. M., & Sugiarto, B. A. (2020). Animasi Interaktif Dua Dimensi Pedoman Gizi Seimbang. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(3), 239–246.
- [12] (Prasetia et al., 2018)Prasetia, R., Hidayat, E. W., & Shofa, R. N. (2018). Pengembangan Aplikasi Panduan Pengenalan Kampus Universitas Siliwangi Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android. *JuTISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 4(3), 478–487.
- [13] (Septian et al., 2018)Septian, H., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2018). Aplikasi Pengenalan Bahasa Arab dan Inggris untuk Anak-Anak Berbasis Android. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 71–78.
- [14] (Mustika et al., 2018)Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan metode multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121–126.